O clássico RPG de livro ganha adaptação chocante e completa. Um arraso!!

Fotos Daumer de Giuli

Este game animal que apareceu primeiro no Super NES, chega agora com intensidade total para o Mega Drive. Para quem não sabe, Shadowrun é um Role Playing Game de livro muito conhecido entre os RPGmaníacos dos States e até aqui do Brasil. Em comparação à versão do Super NES, este aqui está bem mais completo, transmitindo a sensação de se estar jogando com mestre e tudo mais. Sendo baseado na segunda edição do livro de regras de Shadowrun, você tem mais armas, mais magias, mais *cyberware*, mais shadowrunners para contratar e mais inimigos para matar. De quebra os cortes absurdos que Nintendo fez na primeira versão desta vez caíram fora. O cart tem certos eventos que acontecem aleatoriamente, fazendo com que uma partida nunca seja igual a outra. Enjoy it man!!

Um "pega nas sombras" paga as contas

Um shadowrunner vive das falhas deste estranho mundo novo. Ele não possui nome nem identidade, apenas habilidade e coragem necessárias para fazer os trabalhos perigosos. Mas agora o assunto é pessoal: você terá que descobrir quem matou seu irmão Michael. Isso vai te levar das ruas de Seattle às cavernas da terra selvagem Salish Sadhe. Você e seu time terão de fazer de tudo, desde "street fights", até invadir sistemas de grandes corporações para descobrir o como e o por quê da morte de seu irmão. E não importa que isso custe toda a mágica e tecnologia que você possa comprar...

Comandos Tecnológicos

Direcional - move seu personagem, escolhe uma opção
Botão A - atira, usa magia (quando selecionada)
Botão B - mira o adversário
Botão C - muda para outro personagem
Start - inventário, sai da tela de opções

Nas sombras

No ano de 2050 é comum dar "upgrades" tecnológicos ao corpo humano. Interface direta com os computadores e membros cibernéticos foram o primeiro passo. Logo, uma enorme rede que liga todos os computadores chamada The Matrix entrou on-line, juntamente com a habilidade de acessar os dados via realidade virtual. Depois, quando a magia voltou ao mundo, veio o despertar. Elfos, duendes, orks e trolls abandonaram seus disfarces humanos, e encantamentos místicos tornaram-se possíveis mais uma vez. Magos e shamans, cada um com seu tipo de magia, começaram a aprender como fazer o plano astral obedecer às suas vontades.

Shadowrun
TIPO: RPG/Action
FABRICANTE: SEGA
MEMÓRIA: 16 Megabits
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 1

Tela do inventário

Clips: mostra quantos cartuchos de munição você tem, recarrega a arma ou distribui a munição entre os integrantes do time.

Attribute/Skills: aqui você vê as qualidades da personagem que são explicadas no rodapé da tela. No hotel, use o Karma para subir de nível as que você achar interessante. Você ganha Karma toda vez que mata um certo número de inimigos.

Cyberware: traz a lista dos upgrades cibernéticos de um personagem. Cuidado! Se for um mago ou shaman, quanto mais **cyberware** menos as magias funcionam.

Magic: se o personagem for um shaman ou mago, aparecerá a lista de magias que você aprendeu. Caso contrário, mostrará as defesas físicas e mentais contra a magia da personagem.

Combate no ciberespaço

Direcional - escolhe o programa
Botão A - ativa o programa ofensivamente
Botão B - ativa o programa neutro
Botão C - ativa o programa defensivamente

Pocket Secretary: é similar a um *digital diary* com grandes melhorias.

- Note Book: as dicas para que você progrida no jogo estão aqui, junto com as ordens do seu serviço atual (se tiver) e as listas das pessoas que você pode contratar ou fazer negócios.

- Group Itens: mostra ítens. Como o visto para entrar na terra selvagem ou um pacote que você tenha que entregar.

- Cyber Deck: assim que você achá-lo nas coisas de Michael, é possível examinar seus programas. Você terá que comprar ainda um **Datajack** para entrar no ciberespaço.

- Dismiss Runner: se livra prematuramente de um shadowrunner contratado.

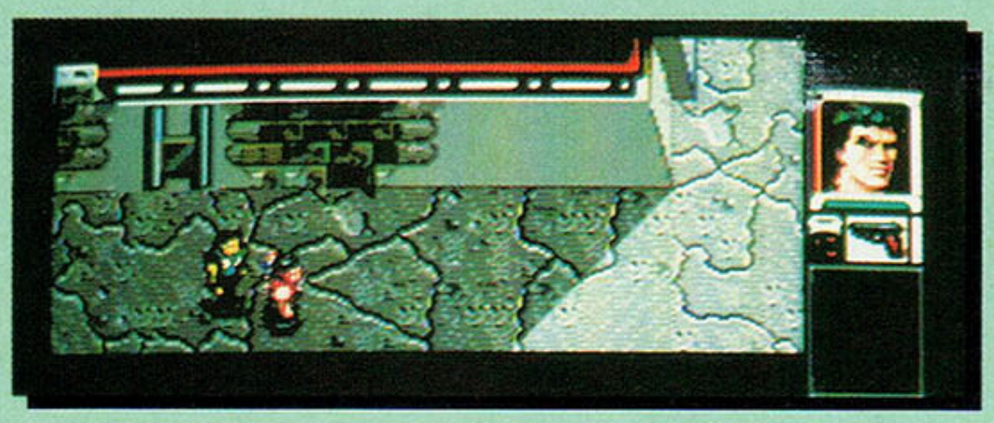
- Save/Load: grava ou carrega até duas baterias. Só é possível se for na rua e fora de combate.

Começando o jogo

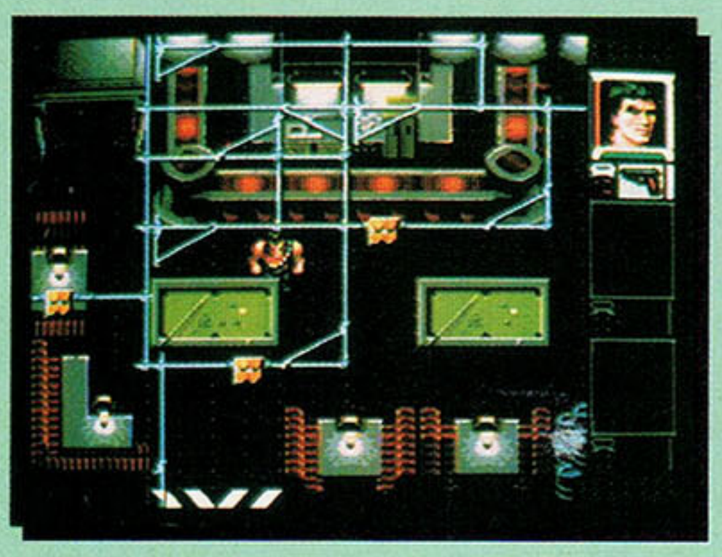
Fotos Daumer de Giuli

Decker - bom com computadores

Seu irmão é massacrado em Salish Sadhe.



No começo pegue serviços fáceis como escolta de VIPs e entrega de pacotes. Elimine ghouls com armas mais poderosas.



Pena que não dê para jogar um bilharzinho entre um serviço e outro.

Depois de assistir a morte de seu irmão pela Tri-Vid, Joshua (você) gasta seus últimos nuyens (moeda corrente) para ir a Seattle. Sua primeira pista está em Redmond Barrens, no Stoker's Coffin Motel, pois foi lá que Michael dormiu pela última vez. Para conseguir os 250 nuyens que o gerente do motel pede para liberar as coisas de Michael, você terá de fazer contato com o "Mr. Johnson" local, Gunderson, que está na Jump House. Os "Mr. Johnsons" são pessoas que não querem se indentificar e contratam shadowrunners para fazer trabalhos sujos. Com as coisas de Michael você tem ainda mais pistas e agora todas as áreas de Seattle estarão abertas para você explorar. O primeiro passo é ver o quê Tabatha Shale, em Down Town, tem a dizer.

Escolha o arquétipo: Samurai - bom com armas ou...

... Shaman de tótem do jacaré - bom na magia.

Visão de todas as áreas.

Faça contatos e mais contatos.